

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan kunci dari kemajuan suatu Negara. Kualitas SDM sangat berhubungan dengan kualitas pendidikan yang mereka tempuh dalam berbagai jenjang pendidikan. Pendidikan berperan dalam membangun SDM yang memiliki daya saing di dunia internasional baik secara intelektual dan kepribadian. Oleh sebab itu, negara yang maju dalam bidang pendidikan akan memiliki peranan penting dalam bidang ekonomi, politik, dan penguasaan teknologi informasi secara global. Jepang dikenal sebagai salah satu negara penghasil teknologi terbaik di dunia. Keberhasilan Jepang dalam menghasilkan berbagai macam teknologi, tentu saja tidak terlepas dari SDM yang dimiliki oleh Jepang yang dikenal memiliki tingkat kedisiplinan dan kecerdasan yang tinggi.

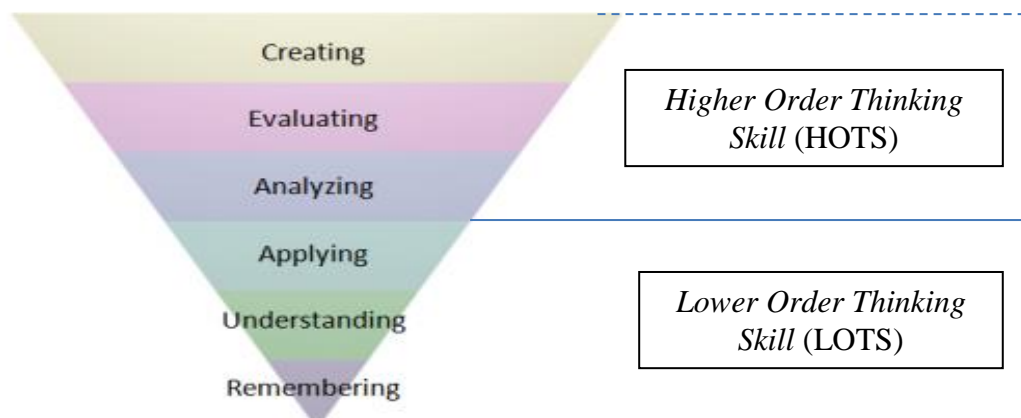
Pada tahun 2020 Indonesia menduduki peringkat ke 4 dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia. (<https://www.worldometers.info>). Sebagai salah satu negara yang memiliki jumlah pendudukan terbanyak, Indonesia melakukan berbagai macam upaya untuk meningkatkan kualitas SDM. Salah satunya, dalam rangka menyongsong Generasi Emas 2045. Pada masa tersebut, Indonesia mendapatkan bonus demografi, yakni jumlah penduduk usia produktif (berusia 15-64 tahun) lebih besar dibandingkan dengan penduduk usia tidak produktif (berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun). (Bappenas, 2017). Bonus demografi tersebut tentu harus dikelola dengan baik agar dapat mewujudkan SDM yang berkualitas, maju, mandiri, dan modern, serta meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Keberhasilan dalam pengelolaan bonus demografi sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Oleh sebab itu, Indonesia melakukan berbagai macam perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. (Kemendikbud, 2017, hlm. 4)

Peningkatan kualitas pendidikan tentu harus dimulai dengan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat dari hasil belajar yang mereka capai dalam pembelajaran. Salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan). Pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal di akhir pembelajaran melalui penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Selain adanya perbaikan dalam hal pembelajaran di kelas, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan juga harus dimulai dari perbaikan kurikulum yang digunakan. Hal ini dikarenakan, kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan dirinya untuk memiliki kualitas yang diinginkan masyarakat dan bangsanya. (Kemendikbud, 2012, hlm. 2)

Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 hasil belajar pada ranah kognitif terbagi menjadi dua kategori, yaitu *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dan *Lower Order Thinking Skill (LOTS)*. Menurut Teluma dan Rivale (2019, hlm. 69) menyatakan bahwa “HOTS adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan berpikir kreatif”. Seseorang dikatakan menggunakan pemikiran tingkat tinggi ketika ia mampu untuk: memutuskan apa yang diyakini, memutuskan apa yang harus dilakukan, menciptakan ide baru, objek baru atau ekspresi artistik, membuat prediksi, dan memecahkan masalah non-rutin. (Lewis dan Smith, 1993, hlm. 134). Selanjutnya, Keene, dkk. (2010, hlm. 10) menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat rendah adalah kemampuan untuk mengidentifikasi kata kunci, sinonim, dan istilah terkait untuk informasi yang dibutuhkan.

Seorang peserta didik tidak dapat secara langsung mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini dikarenakan, seorang peserta didik harus melewati keterampilan dibawahnya atau *Lower Order Thinking Skill* untuk mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh sebab itu, keterampilan berpikir tingkat rendah sangat membantu untuk mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi.

(Raquela dan Rini, 2016, hlm. 41). Berdasarkan taksonomi Bloom, hasil belajar kognitif digambarkan sebagai berikut:



Sumber : Nemec dkk. (2013, hlm. 300)

Gambar 1. 1 Taksonomi Bloom Revisi

Gambar 1.1 menunjukkan bahwa hasil kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkat, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan mengkreasi (C6). Mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), termasuk ke dalam kategori *Lower Order Thinking Skill* (LOTS), sedangkan tingkatan kognitif analisis (C4), evaluasi (C5), dan mengkreasi (C6) termasuk ke dalam kategori HOTS.

Krathwohl (2002, hlm. 215) menjelaskan masing-masing hasil belajar kognitif sebagai berikut :

1. Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang.
2. Memahami adalah menentukan makna pesan instruksional, termasuk lisan, tertulis, dan grafik komunikasi.
3. Menerapkan adalah melakukan atau menggunakan prosedur dalam suatu kondisi
4. Menganalisis adalah mengurai informasi ke dalam bagian-bagian dan menentukan atau menjelaskan bagaimana bagian-bagian tersebut terkait.

5. Mengevaluasi adalah menilai sesuai dengan tujuan, membuat pertimbangan/*judgement* berdasarkan standar atau kriteria.
6. Mengkreasi adalah menyatukan unsur-unsur untuk membentuk suatu kesatuan, menata ulang unsur-unsur untuk membentuk pola atau stuktur yang baru.

Semua tingkatan kognitif dalam kategori HOTS dan LOTS merupakan hasil belajar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan semua tingkatan kognitif dapat membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang rendah dapat mengakibatkan menurunnya kualitas pembelajaran di kelas. Dampak jangka panjang apabila kualitas pembelajaran di kelas tidak segera diperbaiki, maka akan berdampak terhadap menurunnya kualitas lulusan sekolah. Salah satu ciri kualitas lulusan sekolah yang rendah adalah ketidakmampuan mereka untuk dapat bersaing di dunia kerja baik secara lokal maupun global. Hal tersebut, tentu saja akan berdampak terhadap meningkatnya tingkat pengangguran. (Widodo, 2016, hlm. 306).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kesiapan kerja. Oleh sebab itu, kualitas pembelajaran di SMK harus ditingkatkan. Setelah lulus dari SMK peserta didik akan mempunyai *skill* khusus sesuai bidang yang dipelajarinya. Sebagai contoh, peserta didik yang belajar di SMK Jurusan Akuntansi maka setelah lulus peserta didik tersebut akan memiliki *skill* sebagai seorang akuntan mulai dari menjurnal sampai membuat laporan keuangan. (Wiryanta, 2010, hlm. 8). Oleh karena itu, sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang siap kerja diharapkan lulusan SMK dapat menjadi tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha/industri, serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. (Permendikbud No. 34, 2018).

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 6 Tahun 2018 salah bidang keahlian yang ada di SMK adalah Bisnis dan Manajemen (Bismen). Pada SMK Bismen terdapat mata pelajaran kejuruan yang berfungsi untuk membekali peserta didik agar dapat memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada bidang Bismen sesuai dengan tuntutan dan permintaan pasar tenaga kerja baik secara teori maupun praktik. (Maryani, 2012, hlm. 175). Pada kenyataannya, berdasarkan data dari Pusat Penilaian Pendidikan pada mata pelajaran kejuruan untuk kelompok SMK Negeri Bidang Keahlian Bismen di wilayah Kota Bandung hasil Ujian Nasional (UN) masih belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Rata-rata Perolehan Ujian Nasional pada Mata Pelajaran Kejuruan
SMK Negeri di Kota Bandung
Tahun 2017 s.d 2019

Nama Sekolah	2017	2018	2019
SMKN 1	84,96	62,32	61,18
SMKN 3	80,59	56,04	56,13
SMKN 11	81,72	55,62	56,55

Sumber : Laporan Ujian Nasional Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 diperoleh informasi bahwa di SMKN 1 Bandung hasil Ujian Nasional pada mata pelajaran kejuruan tahun 2018 mengalami penurunan sebesar sebesar 22,64 poin menjadi 62,32. Pada tahun 2019 kembali mengalami penurunan sebesar 1,14 poin menjadi 61,18. Di SMKN 3 Bandung pada tahun 2018 hasil ujian nasional pada mata pelajaran kejuruan mengalami penurunan sebesar 24,55 poin menjadi 55,62, dan pada tahun 2019 mengalami kenaikan sebesar 0,09 poin menjadi 56,13. Di SMKN 11 Bandung pada tahun 2018 hasil ujian nasional pada mata pelajaran kejuruan mengalami penurunan yang paling besar, yaitu 26,10 poin menjadi 55,62, dan pada tahun 2019 mengalami kenaikan sebesar 0,93 menjadi 56,55.

Berdasarkan pemaparan pada Tabel 1.1 terlihat bahwa rata-rata nilai UN pada mata pelajaran kejuruan di SMKN 11 Bandung mengalami fluktuasi penurunan dan kenaikan yang cukup dinamis. Selain itu, selama tiga tahun terakhir penurunan nilai UN yang paling besar pernah terjadi di SMKN 11 Bandung, yaitu sebesar 26,10 poin. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik belum tercapai dalam pembelajaran di SMKN 11 Bandung. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis memilih SMKN 11 Bandung sebagai objek penelitian.

Salah satu Kompetensi Keahlian di SMKN 11 Bandung, yaitu Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Dalam rangka menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, peserta didik harus dibekali dengan berbagai macam keahlian. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam rangka menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, yaitu penguasaan akan teknologi. Menurut Suwardana (2017, hlm. 5), Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan merebaknya digitalisasi dan otomatisasi mekanis pada berbagai sektor kehidupan. Pada masa tersebut keberadaan manusia yang awalnya menjadi denyut nadi perekonomian perlahan mulai tergeser dengan otomatisasi dan digitalisasi. Menurut Ghufroon (2018, hlm. 355) untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, maka peserta didik harus dibekali dengan gerakan literasi yang baru. Gerakan literasi tersebut terfokuskan pada tiga ranah, yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia. Artinya, pada era revolusi tersebut pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah memasuki semua aspek kehidupan. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan penguasaan teknologi, terdapat pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kompetensi Keahlian OTKP.

Teknologi Perkantoran merupakan mata pelajaran kejuruan yang menjadi dasar bagi peserta didik OTKP. Selain itu, mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran kejuruan lainnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi peserta didik OTKP untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Menurut data pra penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMKN 11 Bandung, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada Mata

Pelajaran tersebut masih rendah. Hal tersebut, terlihat dari perolehan nilai penilaian akhir semester peserta didik sebagai berikut :

Tabel 1. 2
Data Nilai PAS Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran
Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Peserta didik	Tuntas (Nilai ≥ 75)		Tidak Tuntas (Nilai <75)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
XOTKP1	35	13	12%	22	21%
XOTKP2	35	11	10%	24	23%
XOTKP3	35	13	12%	22	21%
Jumlah	105	37	35%	68	65%

Sumber : Data Pra Penelitian (Data diolah)

Berdasarkan Tabel 1.2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 11 Bandung masih belum optimal. Jumlah peserta didik yang tuntas atau memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 37 orang atau sekitar 35% dari jumlah seluruh peserta didik sebanyak 105 orang. Sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas atau memperoleh nilai di bawah KKM mencapai 68 orang atau sekitar 65% dari jumlah seluruh peserta didik. Dengan kata lain, peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 31 orang atau 30% lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. Menurut Astina (2016, hlm. 26), sebuah kelas dikatakan tuntas secara klasikal, apabila persentase siswa yang tuntas belajar telah mencapai 65%. Dengan demikian berdasarkan data pra penelitian membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 11 Bandung masih belum optimal.

Permasalahan belum optimalnya hasil belajar pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 11 Bandung perlu dikaji secara riset dengan menggunakan teori konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme peserta didik membangun pengetahuannya dengan mentransformasikan, mengorganisasikan

pengetahuan dan informasi sebelumnya atau pengetahuan awal yang telah dimiliki. (Santrock, 2007, hlm. 390). Selanjutnya, pengetahuan peserta didik dapat ditingkatkan melalui multiinteraksi yang didesain oleh pendidik, yaitu interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, ataupun siswa dengan media. (Pasaribu, 2017, hlm. 73).

Berdasarkan informasi dari pra penelitian, selama ini dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak bervariasi sehingga informasi yang disampaikan oleh pendidik tidak dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Pada prakteknya penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, tidak dapat membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, fenomena tersebut sangat penting untuk dibahas, mengingat hasil belajar merupakan aspek yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan *grand theory* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori belajar konstruktivisme dari Piaget. Piaget berpandangan bahwa orang berusaha memahami dunianya dan secara aktif menciptakan pengetahuan langsung dengan berbagai objek, orang dan ide. Piaget (dalam Woolfolk, 2009, hlm. 65) juga menyatakan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya dari pengalamannya sendiri dengan lingkungan. Merujuk pada masalah mengenai belum optimalnya hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Media pembelajaran merupakan faktor lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (Sari dkk., 2019, hlm. 155).

Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media grafis, media audio, media proyeksi diam, media audio visual, multimedia, dan benda/model. (Saifuddin, 2018, hlm. 132). Seiring dengan berjalannya waktu, maka munculah media pembelajaran berbasis elektornik atau dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* secara luas dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai teknologi elektronik, seperti : audio/radio, video/televisi, komputer,

internet, dan intranet untuk menyampaikan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. (Prawiradilaga, 2016, hlm. 34). Selain itu, *e-learning* juga dapat diartikan sebagai seluruh pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan *website* untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dipandang sebagai sebuah inovasi desain media pembelajaran yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan memberikan berbagai kemudahan-kemudahan bagi penggunanya. Hal tersebut dikarenakan, dengan *e-learning* pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi digital sebagai materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar. (Horton dan Horton, 2003, hlm. 13). Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, maka muncul jenis *e-learning* berbentuk aplikasi, seperti Edmodo. (Sugiyanto dan Setiawan, 2018, hlm. 2).

Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah Edmodo. Hal tersebut dikarenakan, Edmodo merupakan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi atau website yang menawarkan fitur-fitur berupa pembelajaran berbasis internet yang dapat berkolaborasi dan menghubungkan peserta didik dengan pendidik dalam melakukan aktivitas pembelajaran, seperti: berbagi konten pendidikan, mengelola tugas atau pekerjaan rumah, dan ulangan yang bersifat *paperless*. Selain itu, Edmodo juga menyediakan fasilitas bagi orang tua untuk bisa memantau semua aktifitas anaknya selama proses pembelajaran. (Simanihuruk, dkk., 2019, hlm. 43). Dengan kata lain, Edmodo bertujuan untuk menghubungkan peserta didik dengan orang-orang dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Saat ini, dengan perkembangan teknologi pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan menjadi lebih baik dengan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran. (Yuliani, dkk., 2020, hlm. 98).

Pemilihan Edmodo sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar didasarkan pada penelitian Dewantara (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis Edmodo berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek menganalisis. Hal ini

dikarenakan efektivitas penggunaan media pembelajaran Edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek menganalisis adalah media pembelajaran *E-learning* berbasis Edmodo. Selain itu, hasil penelitian oleh Wahyuni, dkk. (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek berpikir kritis. Hal ini disebabkan Edmodo dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan dan pengalaman untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kajian tentang penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar secara menyeluruh belum banyak diteliti. Oleh sebab itu, penulis bermaksud untuk mengkaji tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar”** yang dikaji dengan *systematic literature review*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *E-learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan dua macam manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat :

- a. Bermanfaat untuk menambah keilmuan pada teori konstruktivisme dari Piaget bagi dunia pendidikan dalam hal pengembangan media pembelajaran yang ideal dalam proses pembelajaran.
- b. Menjadi bahan kajian oleh pihak lain sehingga dapat menemukan temuan-temuan ilmiah lain yang lebih inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, apabila penelitian ini berhasil dapat membantu meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi sekolah, sebagai media informasi mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan disekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.